

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi saat ini sudah dirasakan di berbagai bidang salah satunya pada bidang pendidikan. Pengaruh perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan seperti adanya *e-learning* dan sistem UNBK (Ujian Nasional Berbasis Komputer), menuntut pada peningkatan proses pembelajaran serta menjadi tantangan dalam meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut menjadi dasar untuk mengembangkan berbagai inovasi pada bidang pendidikan salah satunya dengan melakukan inovasi pada media pembelajaran. Pengaruh teknologi terhadap pendidikan dapat dilihat dari keberagaman multimedia pembelajaran yang saat ini telah dikembangkan. Multimedia merupakan suatu sistem komputer yang terdiri dari *hardware* dan *software* yang memberikan kemudahan untuk menggabungkan berbagai sarana komunikasi seperti gambar, video, fotografi, grafik, dan animasi dengan suara, teks, dan data suara secara interaktif yang dikendalikan program komputer.

Perkembangan teknologi informasi dan komputer yang semakin berkembang akan memberikan pengaruh signifikan terhadap perkembangan multimedia pembelajaran. Bukti nyata dari pengaruh tersebut yaitu dengan adanya multimedia pembelajaran model *instructional games* yang saat ini banyak dikembangkan untuk membantu meningkatkan mutu pembelajaran. Multimedia *instructional games* merupakan salah satu multimedia yang termasuk pada kelompok multimedia pembelajaran berbantu komputer atau *Computer Assisted Instruction* (CAI). CAI adalah suatu sistem penyampaian materi pembelajaran dengan berbasis mikroprosesor yang dirancang dan diprogram ke dalam sistem tersebut.

Pada pelaksanaannya, multimedia *instructional games* diarahkan untuk pencapaian tujuan *instructional* dengan aturan permainan, kompetisi, tantangan, khayalan, keamanan, serta hiburan tertentu yang merupakan karakteristik dari *instructional games* itu sendiri. *Game* diberikan sebagai alat untuk menarik minat, memotivasi dan membuat pengguna media melakukan prosedur

permainan secara teliti dalam mengembangkan kemampuannya pada proses pembelajaran. Berdasarkan kelebihan dari model multimedia *instructional games* tersebut, maka model multimedia ini dapat diterapkan pada pembelajaran yang didalamnya terdiri dari teori dan praktek seperti pembelajaran pembuatan desain busana pesta pada mata kuliah desain mode.

Desain mode merupakan salah satu mata kuliah yang dipelajari pada jenjang S1 Program Studi Pendidikan Tata Busana. Mata kuliah ini secara teori membahas mengenai peran dan fungsi desainer pada berbagai usaha bidang busana dan aplikasi teknologi digital pada proses pendesainan busana. Materi yang dikembangkan secara teori dan praktek adalah mengembangkan konsep dan sumber ide dalam mendesain busana. Salah satu jenis desain busana yang dipelajari di dalamnya yaitu desain busana pesta yang merupakan suatu rancangan gambar model busana pesta yang dibuat berdasarkan sumber ide untuk direalisasikan menjadi produk nyata. Riyanto (2003, hlm. 1) mengungkapkan bahwa “rancangan berupa gambar model busana yang di dalamnya terdapat unsur garis, bentuk, siluet, ukuran dan tekstur, sehingga membentuk suatu gambar yang dapat dibaca dan dipahami oleh orang lain khususnya yang akan membuat busana sesuai model tersebut.”

Busana pesta adalah busana yang digunakan pada kesempatan pesta untuk menghadiri acara perayaan tertentu. Busana jenis ini dibuat dengan konsep yang istimewa baik dalam desain, penggunaan bahan, hiasan maupun dalam pengaplikasian warna. Pembuatan desain busana pesta ini pada realitanya tidak hanya terpaku pada pemilihan model, bahan, hiasan maupun warna, akan tetapi komponen-komponen tersebut perlu disesuaikan dengan target market berdasarkan usia maupun profesi, jenis pesta berdasarkan waktu serta tema pesta yang akan dihidirinya. Atas dasar uraian di atas jika dilihat dari cara menstimulus kemampuan mahasiswa dalam membuat desain pada proses pembelajaran busana pesta saat ini, masih menggunakan media *power point* dengan model pembelajaran *teacher center* dan metode ceramah atau demonstrasi, sedangkan pemahaman dalam mendesain busana pesta tersebut merupakan proses yang rumit dan tidak sederhana. Oleh karena itu diperlukan suatu media yang dapat mendukung pemahaman yang mendalam pada proses mendesain busana pesta. Salah satu bentuk dukungan

tersebut dapat difasilitasi melalui multimedia *instructional games* pada pembuatan desain busana pesta.

Multimedia *instructional games* ini dibuat dengan tujuan untuk mengukur dan mengetahui tingkat penguasaan mahasiswa terhadap konsep desain busana khususnya pada materi desain busana pesta yang dapat dijadikan sebagai sumber ide mahasiswa dalam mengaplikasikan konsep tersebut. Selain dari itu, melalui perangkat multimedia *instructional games* yang dikembangkan ini diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran serta meningkatkan motivasi mahasiswa untuk berlatih dalam menerapkan konsep desain busana pesta yang telah dipelajari melalui media praktek yang lebih praktis dan dinamis berupa multimedia *instructional games* desain busana pesta.

Uraian latar belakang tersebut menjadi dasar pemikiran penulis untuk melakukan penelitian skripsi mengenai “Multimedia *Instructional Games* Desain Busana Pesta pada Pembelajaran Desain Mode”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Permasalahan yang berkaitan dengan multimedia *instructional games* desain busana pesta pada perkuliahan Desain Mode ini cukup luas, untuk itu lingkup permasalahan perlu dibatasi melalui proses identifikasi masalah. Identifikasi masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Merancang multimedia *instructional games* berupa *software* yang didesain untuk meningkatkan motivasi dan mengetahui tingkat penguasaan konsep mahasiswa terhadap materi desain busana pesta. Selain itu, sebagai multimedia yang mendukung proses pembelajaran desain busana pesta pada perkuliahan Desain Mode
2. Konsep desain busana pesta merupakan salah satu pokok bahasan pada perkuliahan Desain Mode yang harus dikuasai oleh mahasiswa jenjang S1 Program Pendidikan Tata Busana. Pada proses pembelajarannya mahasiswa harus mampu menciptakan berbagai desain dengan pemilihan model, bahan, hiasan serta warna yang disesuaikan dengan sumber ide.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana cara merancang multimedia *instructional games* desain busana pesta pada pembelajaran desain mode?”.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini yaitu membuat multimedia *instructional games* desain busana pesta pada pembelajaran desain mode untuk meningkatkan motivasi dan mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam membuat desain busana pesta. Secara spesifik tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi media yang digunakan dalam pembelajaran desain busana pesta pada perkuliahan Desain Mode.
2. Merancang dan membuat multimedia *instructional games* desain busana pesta pada pembelajaran desain mode.
3. Melakukan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi, serta uji coba penggunaan multimedia *instructional games* desain busana pesta yang telah dibuat.
4. Mengolah dan menganalisis data hasil validasi multimedia *instructional games* desain busana pesta.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian mengenai multimedia *instructional games* desain busana pesta pada pembelajaran desain mode ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dan keilmuan mengenai pembuatan desain busana pesta pada pembelajaran desain mode serta untuk mengembangkan pengetahuan mengenai multimedia *instructional games* dan mampu memotivasi mahasiswa untuk meningkatkan penguasaan konsepnya tentang desain busana pesta.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dapat menghasilkan multimedia *instructional games* yang efektif dan efisien ketika diterapkan pada proses pembelajaran praktek pembuatan desain busana pesta khususnya bagi mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Busana Universitas Pendidikan Indonesia.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi dalam sebuah penelitian berfungsi sebagai pedoman penulis agar penulisan lebih terarah dan sistematis. Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut: BAB I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi. BAB II Kajian Pustaka, berisi tentang konsep multimedia pembelajaran, konsep multimedia *instructional games* dan konsep desain busana pesta. BAB III Metode Penelitian, berisi tentang lokasi penelitian, metode penelitian, instrument pengumpulan data, langkah-langkah penelitian serta analisis dan interpretasi data. BAB IV Temuan dan Pembahasan, berisi tentang pengolahan, analisis data dan pembahasan temuan. BAB V Simpulan dan Rekomendasi, berisi tentang simpulan dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut. Daftar Rujukan, berisi tentang referensi yang penulis kutip dalam penulisan penelitian. Lampiran, berisi surat tugas, surat rekomendasi seminar dan ujian sidang, kartu bimbingan, *storyboard*, *treatment*, *storyline*, lembar validasi materi pembelajaran, lembar validasi media, lembar validasi pengguna, dan daftar riwayat hidup penulis.